

Ich bin Rieke, 18 Jahre alt und besuche gerade die 13. Klasse. Ich habe Spaß daran neue Sachen auszuprobieren und erprobe mich gerne auch in ungewohnten Themen. Mich interessieren vor allem die Naturwissenschaften und Mathematik, aber auch Deutsch oder andere Fächer wie Politik oder Sport machen mir super viel Spaß. Ich habe mich bei der Veranstaltung angemeldet, weil ich schon länger gerne an einem „MINT-Camp“ teilnehmen wollte und Design Thinking zum einen vom Thema her ansprechend klang, zum anderen aber auch zeitlich gut machbar war, neben den sonst schon sehr stressigen Schulalltag.

Inwiefern kann Design Thinking dabei unterstützen, neue Ideen für die Digitale Schule zu entwickeln?

Was hast du persönlich in dem Workshop gelernt?

Unsere Gruppe **FUPros** hat sich mit dem Thema, neue Projektarbeiten für Schüler\*innen in einer Welt, in der fächerübergreifende Kompetenzen wichtig sind, beschäftigt. Dabei habe ich persönlich die Methode Design Thinking ganz neu kennengelernt. Ich finde diese superspannend, da man sowas in der Schule noch nie richtig behandelt hat und es ein ganz anderes Denken ermöglicht. Ich finde vor allem den Nutzerorientierten Aspekt an Design Thinking total interessant, da viel zu oft aus der Sicht der Verkäufer auf ein Produkt oder Service geschaut wird. Es soll ja immerhin die Technologie den Menschen voranbringen und diesen in den richtigen Zeitpunkten unterstützen und nicht den Nutzer überfordern. Das Ganze also umzudrehen und wirklich die Interessen der Verbraucher zu verstehen z.B. mit Interviews und auf diese einzugehen, hat mir einen ganz neuen Blickwinkel auf die momentane Produktentwicklung in Deutschland ermöglicht. Auch die Herangehensweise über Fächerübergreifende Kompetenzen an ein Projekt war mir total neu. So war es gerade bei den Interviews interessant andere Meinungen und Erfahrungen zu hören und so schließlich auch die eigenen bisher entworfenen Ideen aus einer ganz anderen Perspektive zu betrachten.

Fortführend auf die Digitalisierung in der Schule ist zu erwähnen, dass viele Lehrer nicht gut mit den digitalisierten Lernmethoden klarkommen. Die meisten schaffen es nicht einmal die Dokumentenkamera anzuschalten. Gerade eine solche Problematik führt einem das Versagen der Produktentwickler momentan vor

Augen. Denn eine Schule kann wohl mit den besten Lernmitteln ausgestattet sein, wenn die Lehrer diese aber nicht richtig benutzen können, wurde bei der Anschaffung dieser nicht nutzerorientiert gehandelt. So finde ich gerade wichtig, im Bereich Schule mit Hilfe des Nutzerorientierten Denkens, sich mit dem „Problem“ Digitalisierung auseinanderzusetzen. Denn gerade diese ist oft ein Paradebeispiel des technologisch fokussierten Vorgehens. So könnte man, wie auch durch eine Gruppe erarbeitet, Workshops für Lehrer anbieten, in denen diesen neue Lehrmethoden erklärt werden und sie diese auch praktisch ausprobieren können. Teilweise könnte man so welche Workshops auch für Schüler anbieten, da Technikverständnis z.B. auch eine fächerübergreifende Kompetenz ist, die die Schüler so in der Schule nicht beigebracht bekommen.

Die Durchstrukturierung des Workshops war meiner Meinung echt gut. Zwischendurch hat natürlich die Zeit gefehlt, wodurch manchmal Gedankengänge unterbrochen oder gute Gespräche beendet wurden. Dies war natürlich irgendwie unpraktisch, aber gleichzeitig hat der Zeitdruck auch dazu geführt, dass man sich nicht zu sehr in viele Richtungen verrannt hat. Man hat sich so relativ schnell auf eine grobe Idee geeinigt und ist die dann weiter angegangen, anstatt an ganz vielen kleinen Ideen gleichzeitig weiterzuarbeiten. Außerdem waren die technischen Mittel auch super hilfreich und haben einen gut beim Entwickeln unterstützt. Besonders das MiroBoard hat mir supergut gefallen, da es den Aspekt eines kleinen Notizblockes für alle, aber auch der Zeiteinteilung und Übersicht gut gebündelt hat. Diese Funktion war mir neu und ich könnte mir vorstellen diese vielleicht in Zukunft für Gruppenarbeiten in der Schule öfters heranzuziehen.

Abschließend lässt sich sagen, dass Design Thinking eine zukunftsorientierte Methode ist, um Probleme zu bewältigen, eine gute Lösung für alle zu finden und die digitale Schule nachhaltig zu optimieren. Mitnehmen konnte ich ein kreatives und nutzerorientiertes Denken außerhalb der vorgegebenen Norm und die Wichtigkeit von fächerübergreifenden Kompetenzen.